Mission de vie : 70. Je suis VIGILE ★Je surveille tout et tout le monde. La communauté en a besoin. Une personne échappe à ma méfiance et une autre personne va se sentir tyrannisée par mes activités.

2. Destin : SAUVETAGE ★

J’ai le besoin d’aider les autres, au détriment de ma propre sécurité.

Je finirai bien par mourir dans un acte héroïque.

Une personne en danger de mort aura besoin de mon aide et une autre personne cherchera à me dissuader.

Rituel 1 :**216. (/ +) RITOURNELLE** ✒ Compose une ou des chansonnettes tordues et convainc des personnes de la ou les chantonner.

Rituel 2 :**33. ( ) CHASSE AU DAROU** Avec un complice, confie à une personne un sac et un bâton et demande-lui de se poster en embuscade dans la forêt. Annoncez que vous allez rabattre vers elle le Sasquatch, un gibier mythique. Mais en réalité, rentrez chez vous, abandonnant la personne dans la forêt.

Rituel 1 : 246. .(+) **MARCHE EN CONSCIENCE** ☆

Prenez un bain de forêt. Avec une autre personne, marchez sans but précis, en prêtant attention à tout ce qui vous entoure et à vos phénomènes intérieurs._

Rituel 4 :**126. ( ) DROGUE** Avec une personne, consommez une drogue forestière. Racontez vos hallucinations à une autre personne.

Rituel 5 :**45. (/) VAMPIRISME** ⚕ Tu tombes malade. Pour te rétablir, tu dois te repaître de la force vitale d’une autre personne.

Souvenir :

Une personne a crié au loup plusieurs fois alors qu’il n’y avait aucun danger. Quand elle a vraiment été attaquée par un loup, personne n’est venu la secourir malgré ses cris.

Conte : Cette personne n’arrêtait pas de tousser. Elle disait qu'elle avait mal aux poumons. Simagrées ? On l'a prise au sérieux quand elle a recraché une branche d'arbre !

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d’autres recherchent l’argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l’assemblée, chacune confie les peurs qui l’animent en ce moment.

Technique de roleplay : Demande à lire les fiches d’une personne, pour y adapter ton jeu.

Mission de vie : 40. Je suis HARMONE ∞ Je décore le campement et j’arrange les lieux pour purifier les flux d’égrégore. Cela semble bizarre mais c’est vital pour la communauté. Je rêve qu’une personne me prenne enfin au sérieux et qu’une autre cesse d’apporter de la laideur.

39. Destin : PASSION

Je suis tellement fascinée par l’un des aspects de Milesvale que je vais risquer ma vie et celle d’une personne proche dans la quête de cette passion.

Une autre personne cherchera à me mettre en garde.

Rituel 1 :**182. ( ) VOL DE SOUVENIR** Demande à une personne de te raconter un souvenir important. Après cela, elle l'oublie, car tu le lui as volé, c'est maintenant ton souvenir. Vas raconter ce souvenir à une autre personne.

Rituel 2 :**28. ( ) EN QUÊTE DE BOIS MORT** Éloigne-toi avec une personne pour aller chercher du bois mort. Amasse un tas de bois pendant que l'autre musarde. Quand elle va se retourner, tu auras disparu, il ne restera que le bois.

Rituel 3 : **242.(/) LE TOUCHER DU SOUVENIR**

Demande à une personne de te confier un objet lié à son passé où au passé d'une proche. Donne cet objet à une autre personne et accompagne-là dans une transe qui lui permettra d'acquérir le toucher du souvenir. Elle pourra alors, à travers l'objet, toucher la matière des souvenirs, ressentir les odeurs qui y sont associées, visualiser le souvenir, voire interagir avec les événements du passé.

Rituel 4 :**53. ( ) FAIRE UN ANGE** ⚕ ★ Propose à une personne de lui faire avorter l'enfant qu'elle porte. L’opération réussit, mais quelque chose se passe mal, devant témoin.

Rituel 5 :**114**. **(+) LA MARIONNETTE D’UN AUTRE** Agis comme si tu étais la marionnette d’un horla ou d’un sorcier (utiliser tes doigts pour manipuler tes expressions faciales peut être une façon). Ceci ne prend fin que si une autre personne te tire de cet état.

Souvenir :

Une personne luttait contre les horlas qui voulaient dominer le monde, par la force ou par la ruse.

Conte : ★ Il y avait cette personne qui ne supportait plus les cris d’un bébé de la communauté. Elle n’en pouvait plus. Elle disait : « C’est comme un démon. Un démon qui me tape sur le nerfs. » Jusqu’au jour où elle voulut calmer ses cris qui la rendaient folle. Et elle sortit sa hache.

LES SURVIVALISTES

Tous nos efforts sont concentrés sur la survie du groupe et de ses individus.

Face à une communauté, nous exagérons notre puissance de frappe et minimisons nos ressources qui pourraient attirer la convoitise.

Face à un individu, nous lui faisons passer un test de confiance très strict.

Des survivalistes prônent le rejet des plus faibles et d’autres la solidarité.

Temps Fort à jouer au début : FUNÉRAILLES Célébrons les rites funéraires dédiés à un mort ou à plusieurs morts.

Technique de roleplay : Privilégie les interactions avec les personnes timides.

Mission de vie : 85. Je suis RÈGNE Je décide pour la communauté dont je suis l'alpha. C'est pour son bien car mes décisions sont les meilleures et les plus légitimes. Une personne m'a juré une loyauté totale. Je me méfie d'une autre que je pense vouloir me renverser.

54. Destin :

TRANSFORMATION

Je vais connaître une série de métamorphoses jusqu'à atteindre une toute nouvelle forme.

Une personne sera horrifiée de mes transformations et cherchera à me guérir, une autre sera au contraire fascinée et tentera d'accélérer le processus.

Rituel 1 :**134. (+) PROCESSION DU PARDON** ∞ Organise une procession du pardon. Elle commence par une cérémonie religieuse, suivie d'une procession où on transporte une relique à travers tout le bosquet. Arrivé à l'autre extrémité, on dépose la relique. Chacune doit demander pardon pour une faute. Vous pouvez ensuite faire une fête ou une danse.

Rituel 2 :**173. (+) COMMÉRAGE** Réunissez-vous à trois ou plus pour faire une tâche, demandez à chaque personne de raconter un ragot, racontez-un aussi.

Rituel 3 :**92. (+) AU SECOURS** Demande de l'aide pour un ami, on ne sait pas s'il s'agit d'un ami réel ou imaginaire.

Rituel 4 :**154. (+) ACCUMULATION** Rassemble des objets hétéroclites de façon impulsive. À chaque fois qu'on te reprend un objet, tu perds un souvenir.

Rituel 5 :**112. (+) OFFRANDE** ★ Demande à une personne quel est son problème. Dis-lui de faire une offrande à un arbre sacré. Mais l'offrande va disparaître et les malheurs de la personne vont empirer.

Souvenir :

Deux personnes s'aimaient mais l'une d'elle était atteinte d'une mutation qui pouvait contaminer l'autre, et leurs clans respectifs voulaient empêcher ça.

Conte : Cette personne voulait tuer son chien, alors elle l'accusa de la rage. Mais alors une épidémie de rage se répandit, qui faisait un désastre chez les humains et les humaines. On ne savait que faire pour l'arrêter. Jusqu'à ce qu'une autre personne se pencha vers le pauvre chien et lui dit : « Moi, je t'aime. »

LES MALADRES ⚘ ★

Nous sommes en proie à une terrible maladie incurable et contagieuse.

Face à une communauté, nous nous écartons pour la protéger.

Face à un individu, nous l'éloignons ou le contaminons.

Des maladres pensent qu'il faut accepter la maladie et la répandre, d'autres espèrent encore trouver un remède.

Temps Fort à jouer au début : MARIAGE ☆ Célébrons un mariage monogame ou polygame, ou plusieurs mariages.

Technique de roleplay : Appelle à toi un horla qu'on ne voit pas.

Mission de vie : Je suis FRONTIÈRE

Du fait de l'emprise, j'ai récemment changé de corps. Mon rôle dans la communauté est de montrer les effets de l'emprise.

Je veux confier mes sentiments positifs ou négatifs sur cette transformation à une personne et une autre personne veut que je l'aide à connaître elle aussi une transformation.

37. Destin : AUDACE

Je compte accomplir l'impossible : transformer la forêt en paradis, éradiquer l'oubli, arrêter la souffrance…

Une personne paiera le prix fort de mes ambitions et une autre personne fera tout pour nuire à mes projets.

Rituel 1 :**88. (+) EXORCISME**   Extirpe le horla qui est dans le corps d'une autre personne.

Rituel 2 :**104. (   ) BOUCLIER**   ** ★** Dites à une première personne que vous réservez un mauvais sort à une deuxième personne. Demandez à cette première personne de se prêter à une préparation magique. Ensuite, vous lancez le mauvais sort, mais il rebondit contre la deuxième personne, et au lieu de retourner à vous, il affecte la première personne.

Rituel 3 :**76. (   ) AMITIÉ**   ☆ Demande à une personne de te présenter une autre personne et de t'aider à nouer des liens d'amitiés avec elle.

Rituel 4 : **244.(/   ) CHANSON SANS PAROLE** 🌿 ☆

Ce rituel musical te permettra d'inventer une chanson, uniquement avec des sons, qui représentera le vrai prénom d'une personne. Cette chanson pourra ensuite être utilisée pour appeler cette personne à distance dans la forêt. Une personne t'accompagnera dans cette création musicale, explorant ensemble les sons et les vibrations pour donner vie à cette mélodie unique.

Rituel 5 :**94**. **(+) DÉNONCIATION**   Dis à une personne que telle autre personne est la cause de tel problème parce que c'est un horla ou un agent des horlas.

Souvenir :

Cible d'une traque, un horla est venu demander protection.

Conte : ★ Une personne étrangère se joint un soir au bivouac. « Désolé, nous n'avons pas grand-chose de bon à te servir à manger, dirent les personnes qui campaient là. - Qu'à cela ne tienne, répondit-elle, j'ai là cette cuiller enchantée. Prenez-là et mangez avec, vous verrez. - C'est incroyable, tu as raison, notre rata est délicieux maintenant. - Délicieux… mais mortel, conclut la personne avant de retourner aux ténèbres.

LES HUMANITAIRES   ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l'assemblée, chacune confie les peurs qui l'animent en ce moment.

Technique de roleplay : Essaie d'activement amener tes liens avec les autres personnes, même ceux où tu es censée être passive.

Mission de vie : Je suis CONSOLE ☆ Je suis là pour écouter les chagrins, les peines et les traumas. Je suis là pour accompagner vers la résilience. S'il faut pour cela de la patience, des gestes, des paroles ou même des actes jusqu'au-boutistes, je me promets de faire le nécessaire. J'accompagne une personne dans la gestion de son trauma, et j'ai besoin qu'une autre personne me console de ma propre peine.

37. Destin : AUDACE

Je compte accomplir l'impossible : transformer la forêt en paradis, éradiquer l'oubli, arrêter la souffrance…

Une personne paiera le prix fort de mes ambitions et une autre personne fera tout pour nuire à mes projets.

Rituel 1 :**192. ( ) AMNISTIE** ☆ Avec une assistante, capture une personne criminelle. Annonce sa sentence et promets-lui une amnistie totale si elle avoue l'intégralité de ses mauvaises actions.

Rituel 2 :**119. ( ) POTION DE VÉRITÉ** Fais-toi escorter d'une personne qui sera chargée de te protéger et fais boire la potion à une autre personne : interroge d'abord le passager noir de cette personne (c'est-à-dire la version la plus sombre de sa psyché), puis son passager blanc.

Rituel 3 :**32. (/) CRIS D'ANIMAUX** Éloigne-toi à l'abri des regards, fais des cris étranges, retourne vers les autres, demande à deux personnes ce qu'elles ont entendu et ce qu'elles en pensent.

Rituel 4 :**234. ( ) ACIDE** ** ★** Fabrique un acide *[factice!]* avec une personne, puis sers-t-en pour asperger le visage d'une autre personne qui en sera défigurée.

Rituel 5 :**28. ( ) EN QUÊTE DE BOIS MORT** Éloigne-toi avec une personne pour aller chercher du bois mort. Amasse un tas de bois pendant que l'autre musarde. Quand elle va se retourner, tu auras disparu, il ne restera que le bois.

Souvenir :

Prise de folie, une personne s'est mise à commettre des crimes. Seule une plante sacrée au cœur de la forêt peut guérir cette folie.

Conte : Une personne connue pour sa curiosité en croisa dans la forêt une autre qui portait un chargement couvert d'une toile. « Que transportes-tu ? - Je livre de la pierre et du bois. - Peux-tu donner plus de précision ? - Ça te porterait malheur d'en savoir plus. - Je n'ai pas peur, dis-moi. - Tu l'auras voulu. Je transporte une pierre tombale et un cercueil. » Dès lors, il ne restait plus à la personne curieuse que quelques heures à vivre.

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l'assemblée, chacune confie les peurs qui l'animent en ce moment.

Technique de roleplay : Mélange émotions et expressions : quand tu as peur, souris. Quand tu es heureuse, sanglote, etc.

Mission de vie : **Je suis LUNE** J'incarne parfois la joie, parfois le désespoir. Mon rôle de la communauté est de perpétuer les cycles indispensables à l'équilibre. Je rêve de faire le bonheur d'une personne et je vais demander de l'aide à une autre personne pour m'empêcher de sombrer.

HÉROÏSME ET VANITÉ

Je vais sauver une personne d'un grand danger, par hasard ou par préméditation et je vais utiliser ce fait de gloire pour me revaloriser auprès d'une autre personne.

Rituel 1 :**18. (   ) FAMINE** Dis à deux personnes qu'il n'y a plus rien à manger, demande à la première pourquoi et à la deuxième quelle solution on peut trouver.

Rituel 2 :**195. (   ) PARDON D'OUBLI** ☆ Retrouve la personne qui a commis un crime grave sur une autre personne. Force le coupable et la vie victime à boire une liqueur d'oubli pour effacer les dégâts liés à cette offense.

Rituel 3 :**109. (+/   +) RENCONTRE AVEC LE MAL** Tente d'éloigner chaque personne de la souffrance, du mal ou du vice qui la ronge, sans succès. Tu fais ensuite la rencontre d'un horla. Il te promet de guérir ces personnes de leur vice, mais en échange tu dois toi-même y succomber. Donne ta réponse.

Rituel 4 :**93. (+) TRANSFORMATION** Montre à une personne à quel point telle autre personne a changé, physiquement ou mentalement.

Rituel 5 :**97. (/   ) MORT-VIVANT** ★ Fais-toi tuer par une personne et reviens en mort-vivant.

Souvenir :

Une personne désirait posséder un bien ou un être qui se trouvait au cœur d'un insondable forêt hantée.

Conte : Une personne découvrit que les horlas pouvaient s'emparer de son corps, le contrôler et parler par sa voix. Au début, elle eut très peur, elle voulut même mettre fin à ses jours. Puis elle réalisa qu'elle pouvait aider les gens. Elle entrait en transe et les horlas la possédaient, ils répondaient aux questions, disaient la cause et le remède de certains maux, et faisaient passer les demandes qu'ils avaient et les messages des morts. Ainsi, elle servait d'intermédiaire entre le peuple et le monde de la surnature.

LES MALADRES 🥀 ★

Nous sommes en proie à une terrible maladie incurable et contagieuse.

Face à une communauté, nous nous écartons pour la protéger.

Face à un individu, nous l'éloignons ou le contaminons.

Des maladres pensent qu'il faut accepter la maladie et la répandre, d'autres espèrent encore trouver un remède.

Temps Fort à jouer au début : MARIAGE ☆ Célébrons un mariage monogame ou polygame, ou plusieurs mariages.

Technique de roleplay : Sors de ta zone de confort et de tes réactions émotionnelles type.

Mission de vie : 99. Je suis SCIENTE Je compte assurer la survie de la communauté en exhumant des savoirs et des artefacts perdus, ou en créant de nouveaux. Mes techniques vont sauver une personne et vont en condamner une autre.

50. Destin : OTAGE ★

Je détiens une personne dans la forêt des rêves. Dans le monde de l'éveil, elle est libre de ses faits et gestes, mais elle doit obéir aux instructions que je lui donne dans la forêt des rêves sinon je lui ferai du mal. Mais la relation ravisseuse-otage va progressivement s'inverser. Une autre personne cherche à m'identifier, sachant que l'otage ne peut me nommer.

Rituel 1 :**180. ( ) RÉCIT DE CHASSE** Raconte un récit de chasse extraordinaire, met quelqu'un au défi de t'en raconter un plus extraordinaire encore, puis une troisième personne de faire encore plus fort.

Rituel 2 :**26. (+) BRIGANDS** Allez en forêt, revenez : l'une d'entre vous est meurtrie, l'autre annonce que vous avez été attaquées par des brigands et ce que vous avez appris.

Rituel 3 :**120. ( ) ASTROLOGIE** Réunissez-vous à trois personnes. Chacune dit le thème astral d'une autre, en l'occurrence, elle lui donne son signe (un animal de la forêt) et ce que ça signifie sur son caractère ou son destin.

Rituel 4 :**232. ( ) CHANGEMENT CORPOREL** Demande à une personne de te désigner une autre personne qui serait capable de changer ton corps en échange d'un prix à payer.

Rituel 5 :**233. ( ) RENONCEMENT** ☆ Promets à une personne que tu lui feras du mal. Puis renonce.

Souvenir : Une personne a provoqué volontairement ou non des catastrophes et elle ensuite intervenue en sauveuse.

Conte : Deux personnes erraient de concert dans la forêt. La plus âgée, la plus meurtrie, prenait soin de la plus innocente, lui apprenait à rester humaine, mais aussi à se méfier de tout et de tous. Elle lui disait que le suicide était préférable au sort que lui réserveraient certains. Elle a pris des décisions très radicales pour la protéger. Aujourd'hui, il ne reste que la personne innocente. Elle pense avoir trouvé une nouvelle famille.

LES SURVIVALISTES

Tous nos efforts sont concentrés sur la survie du groupe et de ses individus. Face à une communauté, nous exagérons notre puissance de frappe et minimisons nos ressources qui pourraient attirer la convoitise.

Face à un individu, nous lui faisons passer un test de confiance très strict. Des survivalistes prônent le rejet des plus faibles et d'autres la solidarité.

Temps Fort à jouer au début : FUNÉRAILLES Célébrons les rites funéraires dédiés à un mort ou à plusieurs morts.

Technique de roleplay : Fais des manigances mais arrange-toi pour qu'on te surprenne.

Mon personnage secondaire goupil.e : Je suis VIDE

Je suis de nature goupile, c'est-à-dire que je suis un.e renard.e intelligent.e caché dans les bois environnants. Je me suis jumelé.e à une personne, c'est-à-dire que je parasite son esprit, j'ai accès à toutes ses pensées et je peux parler dans sa tête (la personne peut me répondre mais n'a pas accès à mes pensées). (indications de jeu : propose à une joueuse d'incarner son/sa goupil.e. Organise de temps en temps des rencontres où tu lui parles dans sa tête. Lae goupil.e est un second personnage que tu incarnes en plus du tien.)

Je ne sens plus mon corps de renard.e. J'ai peur de n'être qu'une projection mentale de la personne que j'habite et non un vrai goupil. Je veux tirer ça au clair par le dialogue avec cette personne, mais je ne sais pas comment je vais accueillir la vérité.

Mission de vie : 70. Je suis VIGILE ★Je surveille tout et tout le monde. La communauté en a besoin. Une personne échappe à ma méfiance et une autre personne va se sentir tyrannisée par mes activités.

48. Destin : FOLKLORE ☆

Je vais traverser tous ces événements avec la révélation croissante qu'ils constituent l'inspiration pour cette histoire que je veux raconter depuis toujours.

Une personne voudra me dissuader de tout acte créatif, tandis qu'une autre sera fascinée par ces histoires qu'elle croit que j'invente.

Rituel 1 :**133. (+) MESSIE** ∞ ** ★** Annonce à plusieurs reprises la venue du messie. Quand il arrive, il est trop tard.

Rituel 2 :**154. (+) ACCUMULATION** Rassemble des objets hétéroclites de façon impulsive. À chaque fois qu'on te reprend un objet, tu perds un souvenir.

Rituel 3 :**82. (/ /) DON SANS CONDITION** ☆ Vas voir trois personnes successives. Demande-leur ce que tu peux faire pour les aider, quoique ça puisse te coûter, et aide-les, sans rien demander en retour.

Rituel 4 :**150. (+) ENVIE** Raconte à une personne ce que tu envies chez une autre personne.

Rituel 5 :**177. (+) DON D'OBJETS MÉMORIELS** ☆ Offre à une personne un objet, explique quel souvenir est contenu dedans. Cette personne doit offrir un autre objet mémoriel à une autre personne.

Souvenir :

Une personne voulait en affronter une autre mais ce combat était impossible car l'une d'entre elles est décédée.

Conte : ★ Un jour, cette personne qui aimait à inventer des histoires, raconta à qui voulait l'entendre qu'une autre personne de la communauté cachait une grande fortune, et cette rumeur finit par se répandre. Un beau jour, on découvrit que l'autre personne possédait en effet de précieux biens. Alors, on vit chercher la personne qui avait imaginé la rumeur et on lui dit : « Ce soir, nous allons te condamner à mort. Parce que tu as inventé une chose et que cette chose est devenue vraie. On ne joue pas impunément avec la réalité. »

LES SURVIVALISTES

Tous nos efforts sont concentrés sur la survie du groupe et de ses individus.

Face à une communauté, nous exagérons notre puissance de frappe et minimisons nos ressources qui pourraient attirer la convoitise.

Face à un individu, nous lui faisons passer un test de confiance très strict.

Des survivalistes prônent le rejet des plus faibles et d'autres la solidarité.

Temps Fort à jouer au début : FUNÉRAILLES Célébrons les rites funéraires dédiés à un mort ou à plusieurs morts.

Technique de roleplay : Tente des actions risquées (sauter par dessus un fossé, manger de la terre, se scarifier) ou encore mime-les ou aie recours à la déclaration verbale.

Mon personnage secondaire goupil.e : Je suis GRIGNOTE

Je suis de nature goupile, c'est-à-dire que je suis un.e renard.e intelligent.e caché dans les bois environnants. Je me suis jumelé.e à une personne, c'est-à-dire que je parasite son esprit, j'ai accès à toutes ses pensées et je peux parler dans sa tête (la personne peut me répondre mais n'a pas accès à mes pensées). (indications de jeu : propose à une joueuse d'incarner son/sa goupil.e. Organise de temps en temps des rencontres où tu lui parles dans sa tête. Lae goupil.e est un second personnage que tu incarnes en plus du tien.)

Je m'intéresse essentiellement à la bouffe. Je fouille dans les souvenirs de la personne que j'habite pour y trouver des souvenirs de repas, et je lui parle essentiellement de nourriture, de manger ou de gastronomie.

Mission de vie : 29. Je suis ÉPLORE ★ Quand nous perdons l'une des nôtres, mon rôle est de me lamenter à la place des autres qui ont trop oublié pour être tristes. En échange, on me paie d'un souvenir. Je rêve de voir les pleurs sincères d'une personne, et je cherche à punir l'hypocrisie d'une autre.

40. Destin : ILLUMINATION

Mes recherches touchent à leur terme : bientôt je vais toucher à la vérité totale concernant cette forêt. Les problèmes des mortels ne seront plus les miens.

Une autre personne veut m'en dissuader au profit d'une vie simple et j'ai prévu de sacrifier une autre personne pour arriver à mon but final.

Rituel 1 :**1. (+) LA FOSSE** Vas jeter de la nourriture dans une fosse où sont abandonnés les animaux de compagnie devenus indésirable. Dans tes rêves, vient te hanter la bête que tu y as abandonnée. Puis un nouvel animal est jeté dans la fosse. Alors, tu cesses de gaspiller ton pain pour une bête qui n'est pas la tienne.

Rituel 2 :**185. (+) PARANOÏA** ★ Accuse par erreur une personne d'un méfait ou de mauvaises intentions.

Rituel 3 :**142. (+) SECRET** Tu portes un lourd secret. Laisse fuser des indices comme quoi tu caches quelque chose, et ne le révèle jamais ou à la toute fin.

Rituel 4 :**3. (+) LE JEU DE LA MULE** Chacun son tour dit un objet à emporter pour un voyage en forêt. La première qui dit un objet qui semble inutile à l'autre a perdu.

Rituel 5 :**89. (+) VOIX HORLA** Raconte ce que dit le horla dans ta tête (ils peuvent aussi être plusieurs).

Souvenir :

Endeuillée, une personne partit mettre fin à ses jours dans la forêt des désespérés.

Le Corax, ou homme-corbeau, a été créé comme le chef de tous les chefs. C'était la personne la plus puissante et la plus brillante, et tous avaient recours à ses connaissances et à son expérience. Mais il était aussi prétentieux et égoïste. Lorsque les oiseaux ont été peints, il a insisté à être mieux peint que tous les autres oiseaux. Bien sûr, il a été récompensé en étant peint tout de noir. La faiblesse du Corax était qu'il ne se voyait pas en relation avec les autres qui l'entouraient. Il se voyait comme un être complet et achevé.

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l'assemblée, chacune confie les peurs qui l'animent en ce moment.

Technique de roleplay : Arrange-toi pour ne pas pouvoir finir tes rituels, et ainsi te transformer en horla.

Mon personnage secondaire goupil.e : Je suis GUIGNOLE ★

Je suis de nature goupile, c'est-à-dire que je suis un.e renard.e intelligent.e caché dans les bois environnants. Je me suis jumelé.e à une personne, c'est-à-dire que je parasite son esprit, j'ai accès à toutes ses pensées et je peux parler dans sa tête (la personne peut me répondre mais n'a pas accès à mes pensées). (indications de jeu : propose à une joueuse d'incarner son/sa goupil.e. Organise de temps en temps des rencontres où tu lui parles dans sa tête. Lae goupil.e est un second personnage que tu incarnes en plus du tien.)

Mon principal désir est de jouer avec la personne que j'habite comme si c'était une marionnette. Je veux la faire douter de ses perceptions et de ses sentiments, être la seule référence fiable pour elle, et la pousser à commettre des actes stupides.

Mission de vie : 73. Je suis AUMÔNE Je suis dépendante des autres pour tout et réclame assistance physique, mentale et matérielle. Je provoque le mépris d'une personne et la compassion d'une autre.

Destin : MONTRER L'EXEMPLE ☆

Je vais tenter de proposer un modèle de vertu, d'être une figure inspirante, et de pousser les autres au changement. Pour cela, je vais hésiter entre prophétiser la morale ou juste montrer l'exemple.

Je vais essayer d'aider une personne selon mon code de vertu, et je vais avoir des débats philosophiques avec une autre personne.

Rituel 1 :**194. (/) IMPASSE** ★ Avec une deuxième personne, enquêtez sur un crime sordide. Interrogez successivement deux suspects. À terme, le voile ne sera jamais levé sur la véritable identité du criminel.

Rituel 2 :**191. (/) DÉNONCIATION TARIFÉE** Dénonce un crime commis par une personne et vas chercher ta récompense auprès d'une autre personne (juriste ou commanditaire).

Rituel 3 :**98. (+) PROCÈS EN SORCELLERIE** ** ★** Organise un procès en sorcellerie.

Rituel 4 :3**9. (+) FARDEAU** ⚕ ☆ Demande à une personne très souffrante de s'allonger. Recouvre-là d'objets. Afin d'être guérie, la personne doit se relever le plus lentement possible.

Rituel 5 :**152. (+) CERCLE DE MÉMOIRE** Avec une autre personne, fabrique un cercle de souvenir avec des pierres et des branchages. Sacrifiez tous les deux un souvenir pour le créer. Toute personne (ou groupe) peut recréer une scène oubliée du passé lorsqu'elle rentre dans ce cercle. Certains font payer l'entrée dans le cercle d'un cadavre de horla, d'autres d'un service, d'autres encore laissent l'accès gratuit et illimité. Mais personne ne ressort indemne du cercle.

Souvenir :

Deux personnes ont entamé une relation incestueuse ou interdite.

Conte : Un jour, une personne revint terrifiée de sa chasse. Elle avait vu une créature humanoïde aux traits bestiaux qui avait tenté de s'emparer d'elle. Les anciennes dirent que c'était un horla. Mais moi je sais que beaucoup de personnes ont disparu, même si on ne veut pas en parler. Alors, soit elles ont été enlevées, soit ce sont elles qui sont devenues sauvages.

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l'assemblée, chacune confie les peurs qui l'animent en ce moment.

Technique de roleplay : Prends conscience qu'une entité (l'esprit-fouine) ou plusieurs te hantent

Mon personnage secondaire goupil.e : Je suis FERVEUR

Je suis de nature goupile, c'est-à-dire que je suis un.e renard.e intelligent.e caché dans les bois environnants. Je me suis jumelé.e à une personne, c'est-à-dire que je parasite son esprit, j'ai accès à toutes ses pensées et je peux parler dans sa tête (la personne peut me répondre mais n'a pas accès à mes pensées). (indications de jeu : propose à une joueuse d'incarner son/sa goupil.e. Organise de temps en temps des rencontres où tu lui parles dans sa tête. Lae goupil.e est un second personnage que tu incarnes en plus du tien.)

Je voue un amour total à la personne que j'habite. Je sais que cela ne pourra jamais avoir de concrétisation physique, mais je peux aimer beaucoup mieux que cela : son âme. J'aime beaucoup lui parler, la complimenter la soutenir mais je n'ai pas encore trouvé la bonne façon de lui avouer mes sentiments.

Mission de vie : Je suis PASSAGE ☆ Je fais faire des passages de vie, lors desquels les personnes se connectent à leur être véritable ou entament une transition de vie cruciale. Je rêve de faire un passage de vie à une personne et je veux demander à une autre personne de faire mon passage de vie.

DÉVOTION ∞

Je ne peux supporter de décider de ma vie par moi-même. Je vais rechercher une mentore, une gourou, une âme sœur ou une figure parentale ou d'autorité, ou encore un code d'honneur ou religieux qui puisse me dire avec certitude de ce que je dois faire de mon corps et de ma vie.

Je vais me dépêtrer avec une personne qui me prend comme référent moral et je vais tourner autour d'une personne qui pourrait représenter la boussole que je recherche.

Rituel 1 :**136. (+) VERMINE ∞** avec une autre personne, débusque des insectes, des cloportes et des vers, et rends-leur un culte (surtout, évite de les tuer ou de leur faire du mal).

Rituel 2 :**90. (+) IGNORANCE** Offre un objet maudit à une ou plusieurs personnes et désigne-leur une autre personne. Elles doivent ensuite ce comporter comme si cette autre personne n'existait pas.

Rituel 3 :**116. ( ) RÊVE** Pousse une personne à rêver et demande à une autre personne d'interpréter le rêve.

Rituel 4 :**177. (+) DON D'OBJETS MÉMORIELS ☆** Offre à une personne un objet, explique quel souvenir est contenu dedans. Cette personne doit offrir un autre objet mémoriel à une autre personne.

Rituel 5 :**119. ( ) POTION DE VÉRITÉ** Fais-toi escorter d'une personne qui sera chargée de te protéger et fais boire la potion à une autre personne : interroge d'abord le passager noir de cette personne (c'est-à-dire la version la plus sombre de sa psyché), puis son passager blanc.

Souvenir :

Une personne a provoqué volontairement ou non des catastrophes et elle ensuite intervenue en sauveuse.

Conte : Une personne était inquiète de passer la nuit dans les bois. Elle entendait les grognements de l'ours et cela la terrifiait. L'ancienne qu'elle accompagnait la rassura : « La forêt veille à l'équilibre des choses. » Au matin, elles découvrirent la carcasse de l'ours, mort. Il avait donné sa vie pour les protéger des loups. L'équilibre a-t-il ainsi été achevé ?

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l'assemblée, chacune confie les peurs qui l'animent en ce moment.

Technique de roleplay : Prends du temps pour écouter, être spectatrice de ce qui se joue.

Mon personnage secondaire goupil.e : Je suis MORTIFÈRE ★

Je suis de nature goupile, c'est-à-dire que je suis un.e renard.e intelligent.e caché dans les bois environnants. Je me suis jumelé.e à une personne, c'est-à-dire que je parasite son esprit, j'ai accès à toutes ses pensées et je peux parler dans sa tête (la personne peut me répondre mais n'a pas accès à mes pensées). (indications de jeu : propose à une joueuse d'incarner son/sa goupil.e. Organise de temps en temps des rencontres où tu lui parles dans sa tête. Lae goupil.e est un second personnage que tu incarnes en plus du tien.)

J'en ai marre de ma personne que j'habite et je ne peux pas en changer tant qu'elle est de ce monde. Donc je vais la pousser à mourir ou intriguer pour d'autres la tuent.

Mission de vie : Je suis INDOCILE Je ne respecte pas les lois des communautés, je suis comme une bête sauvage qu'on ne saurait apprivoiser. Je ne proteste pas contre les règles, simplement je ne m'y soumets pas. Peut-être que ça va faire réfléchir ma communauté, peut-être que ça va juste la liguer contre moi, je ne me pose pas ces questions-là. Je me dérobe aux tentatives d'apprivoisement d'une personne et je lutte contre la pulsion de me soumettre à une autre personne.

Destin : CHOC DES CULTURES

Je vais me confronter à des communautés ou des cultures qui sont radicalement différentes de la mienne. Je ne vais d'abord rien comprendre et cela sera source de nombreux quiproquos. Puis je m'intéresserai sincèrement à la culture différente et nous essaierons de partager.

Je vais totalement me méprendre sur les intentions d'une personne et je vais considérer une personne comme très importante alors qu'en fait elle est minable.

Rituel 1 :**168. ( ) FAUX SOUVENIR** Évoque un souvenir à une personne : « Je m'en rappelle, ça a eu lieu comme ça », en mentant. Demander à une deuxième personne de donner sa version du souvenir. Puis donner une troisième version du souvenir, en mentant. La première personne oublie le souvenir initial, qui est remplacé par la troisième version.

Rituel 2 :**157. ( ) RAGOTS** ★ Raconte à une première personne les pires ragots sur une deuxième personne. Invite subtilement cette première personne à les répéter autour d'elle.

Rituel 3 :**177. (+) DON D'OBJETS MÉMORIELS** ☆ Offre à une personne un objet, explique quel souvenir est contenu dedans. Cette personne doit offrir un autre objet mémoriel à une autre personne.

Rituel 4 :**149. (+) JOIE** ☆ Souris et rayonne jusqu'à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le bien que t'a fait une autre personne.

Rituel 5 :**7. ( ) CONTRE-DON** ★ Offre une chose importante à une personne sans rien réclamer. Plus tard, reproche-lui de n'avoir pas assez donné en retour.

Souvenir :

Une personne s'est perdue en forêt, sans matériel de survie.

Conte : On entendait cette langue, dans la gueule des animaux et dans la bouche de certaines personnes. Une langue faite de raclements de gorge, de grognements, de borborygmes. C'était la langue que parlaient les personnes possédés et celles qui pratiquent la sorcellerie. La langue des horlas. La langue de la magie. La langue antédiluvienne. La langue putride.

LES MALADRES ⚕ ★

Nous sommes en proie à une terrible maladie incurable et contagieuse.

Face à une communauté, nous nous écartons pour la protéger.

Face à un individu, nous l'éloignons ou le contaminons.

Des maladres pensent qu'il faut accepter la maladie et la répandre, d'autres espèrent encore trouver un remède.

Temps Fort à jouer au début : MARIAGE ☆ Célébrons un mariage monogame ou polygame, ou plusieurs mariages.

Technique de roleplay : Prends un morceau de bois ou de pierre et dis que c'est un horla.

Mon personnage secondaire goupil.e : Je suis GRIGNOTE

Je suis de nature goupile, c'est-à-dire que je suis un.e renard.e intelligent.e caché dans les bois environnants. Je me suis jumelé.e à une personne, c'est-à-dire que je parasite son esprit, j'ai accès à toutes ses pensées et je peux parler dans sa tête (la personne peut me répondre mais n'a pas accès à mes pensées). (indications de jeu : propose à une joueuse d'incarner son/sa goupil.e. Organise de temps en temps des rencontres où tu lui parles dans sa tête. Lae goupil.e est un second personnage que tu incarnes en plus du tien.)

Je m'intéresse essentiellement à la bouffe. Je fouille dans les souvenirs de la personne que j'habite pour y trouver des souvenirs de repas, et je lui parle essentiellement de nourriture, de manger ou de gastronomie.

Mission de vie : Je suis OVŒ 🏴

Je suis de nature corax (changeforme humain corbeau). Notre signe de reconnaissance secret est de faire un bec sur notre nez avec nos doigts.

Je porte sur moi mon œuf et je dois le protéger jusqu'à son éclosion. Il est très fragile et je ne sais pas quelle est la meilleure façon de le soustraire aux chocs et aux personnes malveillantes.
Je vais le confier un temps à une personne pour qu'elle le tienne au chaud dans ses vêtements mais je vais perdre confiance et je vais me méfier d'une personne qui me semble vouloir briser l'œuf ou l'utiliser pour un rituel de magie noire.

Destin : AVEUGLEMENT ★

Je vais m'entêter dans une fausse croyance à propos de solutions à apporter à un problème, de ma vision du monde, de la religion ou à l'attitude à apporter vis-à-vis de quelqu'un.

Je vais tâcher de me faire la voix de la raison auprès d'une personne et je vais écouter les conseils absurdes d'une autre personne.

Rituel 1 :**94**. **(+) DÉNONCIATION** Dis à une personne que telle autre personne est la cause de tel problème parce que c'est un horla ou un agent des horlas.

Rituel 2 :**120. ( ) ASTROLOGIE** Réunissez-vous à trois personnes. Chacune dit le thème astral d'une autre, en l'occurrence, elle lui donne son signe (un animal de la forêt) et ce que ça signifie sur son caractère ou son destin.

Rituel 3 :**148. (+) LAMENTATION** ★Pleurniche ou fais la moue jusqu'à ce qu'une personne te demande ce qui se passe, alors révèle le mal que t'a fait une autre personne.

Rituel 4 :**186. (/) UN OBJET SI CHER** Développe une grande affection pour un objet (que tu considères alors comme une personne). Jusqu'à ce que quelqu'un le casse, le vole ou l'égare.

Rituel 5 :**202. (+) FOIRE** Organise une foire où chacune pourra vendre des objets. On paie avec des souvenirs.

Souvenir :

Une personne qui vivait en communion avec la forêt est tombée amoureuse d'une personne qui voulait couper tous les arbres.

Conte : Une personne rêvait d'apprendre la magie. Mais elle comprit que si la magie apporte beaucoup, elle prend encore plus. Elle comprit qu'il était plus facile et moins risqué de bricoler des miracles par des tours de passe-passe et d'exploiter les crédules.

LES MALADRES ⚕ ★

Nous sommes en proie à une terrible maladie incurable et contagieuse.

Face à une communauté, nous nous écartons pour la protéger.

Face à un individu, nous l'éloignons ou le contaminons.

Des maladres pensent qu'il faut accepter la maladie et la répandre, d'autres espèrent encore trouver un remède.

Temps Fort à jouer au début : MARIAGE ☆ Célébrons un mariage monogame ou polygame, ou plusieurs mariages.

Technique de roleplay : Accorde un grand crédit à ce qu'on t'a dit et relaie-le : tout est vrai et lourd de sens

Mission de vie : Je suis PAUME 🏴

Je suis de nature corax (changeforme humain corbeau). Notre signe de reconnaissance secret est de faire un bec sur notre nez avec nos doigts.

Je rejette ma part corbeau et je veux accéder à une humanité pleine et entière. Auto-mutilation, religion, magie noire ou divorce avec ma communauté, tout sera bon pour que je me sente accueillie dans l'humanité.
Je vais me brouiller avec une personne qui souhaite que je reste corax et je vais demander une forme d'aide radicale à une autre personne.

Destin : AFFAIBLISSEMENT ★

Je vais perdre mes forces physiques ou mentales, jusqu'à ne devenir que l'ombre de moi-même. J'hésite entre accepter ma faiblesse ou tenter un dernier baroud d'honneur.

Je vais m'appuyer sur la force d'une personne et je vais rechercher le soin ou simplement le soutien moral d'une autre personne.

Rituel 1 :**133. (+) MESSIE** ∞ ** ** Annonce à plusieurs reprises la venue du messie. Quand il arrive, il est trop tard.

Rituel 2 :**6. ( ) TÂCHE MÉNAGÈRE** Demande à quelqu'un d'effectuer une toute petite tâche ménagère (comme recoudre un bouton) et montre ta reconnaissance de façon disproportionnée.

Rituel 3 :**158. (+) CONTEMPLATION** ☆ Évoquez tour à tour des fragments d'un souvenir heureux. Il s'agit juste d'un instant figé. Utilisez les cinq sens. Vos souvenirs se mélangent.

Rituel 4 :**108. ( ) CAUCHEMAR** ☆ Cache-toi à moitié derrière un arbre ou un buisson, à côté d'une personne endormie. Elle dit pourquoi le monstre caché lui fait peur, en utilisant les 5 sens. Puis demandez-lui pourquoi elle a peur. Demandez-lui enfin ce qui la rassurerait. Sortez alors de votre cachette et offrez-lui ce qu'elle demande.

Rituel 5 :**227. (/ /) ANIMALITÉ** Transgresse un tabou. Puis commence par adopter des traits d'animaux. À la fin, tu seras tout à fait devenue une bête.

Souvenir :

Une personne, enviant la situation d'une autre personne, a pris sa place, causant ainsi sa ruine.

Conte : Une personne vivait en harmonie avec sa communauté. Pourtant au fond d'elle, elle sentait que quelque chose n'allait pas. Tout le monde était trop gentil avec elle. Alors, elle prétendit s'absenter en forêt pour une longue course. Mais elle revint en cachette au bout d'une heure. Les gens de sa communauté n'étaient plus là. Dans un arbre, étaient pendus des masques à leur effigie. Qu'étaient alors ces gens ? Et que sont devenus alors ses véritables proches ?

LES SURVIVALISTES

Tous nos efforts sont concentrés sur la survie du groupe et de ses individus.

Face à une communauté, nous exagérons notre puissance de frappe et minimisons nos ressources qui pourraient attirer la convoitise.

Face à un individu, nous lui faisons passer un test de confiance très strict.

Des survivalistes prônent le rejet des plus faibles et d'autres la solidarité.

Temps Fort à jouer au début : FUNÉRAILLES Célébrons les rites funéraires dédiés à un mort ou à plusieurs morts.

Technique de roleplay : Sous le coup d'une émotion forte, trébuche, glisse dans la terre, l'eau ou la boue.

Mission de vie : Je suis STRYGE ⛿

Je suis de nature corax (changeforme humain corbeau). Notre signe de reconnaissance secret est de faire un bec sur notre nez avec nos doigts.

Je considère que nous autres corax ne sommes pas des humaines mais des animaux et je me destine à rejoindre cet état. Je vais abandonner le langage humain pour le croassement, la gestuelle humaine pour les battements d'aile et le raisonnement pour l'atavisme.

Je vais demander à une personne de valider mon orientation et je vais fasciner une autre personne en bien ou en mal.

Mission de vie : MIGRATION DE NATURE

Volontairement ou par un étrange hasard, je vais changer de nature. Que j'ai été humaine, corax, féérique ou horla au départ, je vais transmigrer vers une autre espèce.

Je vais échanger beaucoup avec une personne de ma nature initiale et je vais développer une relation ambigue avec une personne de ma nature finale.

Rituel 1 :**180. ( ) RÉCIT DE CHASSE** Raconte un récit de chasse extraordinaire, met quelqu’un au défi de t’en raconter un plus extraordinaire encore, puis une troisième personne de faire encore plus fort.

Rituel 2 :**96. (+) REPOS ÉTERNEL** ★ Annonce à une personne qu’elle est morte-vivante et dis-lui que telle autre personne est capable de lui offrir le repos éternel.

Rituel 3 :**110. (+) ADOPTION** À deux ou trois, adoptez un enfant horla que vous seuls pouvez voir.

Rituel 4 :**136. (+) VERMINE** ∞ avec une autre personne, débusque des insectes, des cloportes et des vers, et rends-leur un culte (surtout, évite de les tuer ou de leur faire du mal).

Rituel 5 :**106. (/ +) LÉGENDE** Demande à une personne de raconter une légende forestière à faire peur. Donne ensuite corps à cette légende.

Souvenir :

Une personne s’est mariée à nouveau car elle a oublié qu'elle était déjà mariée.

Conte : Au sein de la communauté, on suspecta une personne d’être tombée malade. On l’obligea à porter des gants, on lui donna une vaisselle à part, on refusait de le toucher, etc. Puis on hésita entre la bannir, la tuer ou lui faire subir un sort pire encore. Jusqu’à ce qu’une autre personne l’emporte avec elle. « Tu n’es pas malade, tu es juste différente, et moi je t’accepte telle que tu es. Maintenant, tout ira bien. »

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d’autres recherchent l’argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l’assemblée, chacune confie les peurs qui l’animent en ce moment.

Technique de roleplay : Fais des manigances mais arrange-toi pour qu’on te surprenne.

Mission de vie : Je suis GRISAILLE 🏳 ☆

Je suis de nature corax (changeforme humain corbeau). Notre signe de reconnaissance secret est de faire un bec sur notre nez avec nos doigts.

J'ai déjà survécu à neuf hivers et celui qui vient sera mon dernier. Je suis riche d'astuces et de coups fourrés, je suis un manuel vivant de survie pratique et je compte bien aider les quelques débutantes qui tomberaient dans la gueule du loup sans mes quelques tours de vétérane. Le cynisme et la roublardise, mais aussi une forme de tendresse bourrue, seront mes atours.

Je vais entreprendre de former une personne qui ne me prend pas au sérieux et je vais moi-même apprendre beaucoup de la part d'une personne inexpérimentée.

Destin : ÉCHEC ⎋ ★

Quelle que soit l'ambition de ma quête, quelle que soit l'ampleur de mes efforts, je vais échouer. Les circonstances, les éléments, les personnes, le karma, et sans doute aussi mes doutes et résistances internes, ainsi que les limites de mon corps et de mon esprit, vont être contre moi. Je vais devoir apprendre à digérer cet échec ou sinon je vais sombrer.

Je vais rechercher le soutien ou le réconfort auprès d'une personne, et je vais envier la réussite d'une autre personne.

Rituel 1 :**55. (   ) FIN DE VIE** ⚕ Désigne une personne qui fera tes derniers sacrements et une autre qui sera ta personne de confiance.

Rituel 2 :**159. (   ) TRAUMA** ☆ racontez un souvenir traumatique à une personne. à un moment, recouvrez-vous le visage et demandez à la personne de réécrire le souvenir. quand la réécriture va à l'encontre de ce que vous voulez, découvrez-vous le visage et dites comment vous pensez que ça s'est en fait passé.

Rituel 3 :**215. (+) MARIONNETTES HORLAS** ✒ Avec une assistante, organise un spectacle de marionnettes. Les deux marionnettes s'avèrent peu à peu être des horlas, avec leur volonté propre.

Rituel 4 :**90. (+) IGNORANCE** Offre un objet maudit à une ou plusieurs personnes et désigne-leur une autre personne. Elles doivent ensuite ce comporter comme si cette autre personne n'existait pas.

Rituel 5 :**3. (+) LE JEU DE LA MULE** Chacun son tour dit un objet à emporter pour un voyage en forêt. La première qui dit un objet qui semble inutile à l'autre a perdu.

Souvenir :

Pour guérir son amour transformée en horla, une personne transformait ses proches pour en comprendre le processus.

Conte : Un jour, une fée vint parmi les hommes et les bêtes de la forêt apporter sa lumière. Tous étaient heureux en sa présence, mais au fur et à mesure, sa lumière décrût. Une nuit, elle voulut repartir. Les êtres et les bêtes de la forêt l'implorèrent de leur laisser sa lumière bienfaisante. C'est ce qu'elle fit. Par bonté, elle leur céda sa lumière et partit vivre dans le désespoir. Cette lumière qui nous reste, c'est celle de la lune, et elle décroît gravement, elle mourra et nous avec si nous renonçons à partager notre lumière intérieure.

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l'assemblée, chacune confie les peurs qui l'animent en ce moment.

Technique de roleplay : Pioche de nouvelles fiches pour diversifier tes choix.

Mission de vie : Je suis ARCHIVE ⚑ 📖

Je suis de nature corax (changeforme humain corbeau). Notre signe de reconnaissance secret est de faire un bec sur notre nez avec nos doigts.

Les mémoires de mes ancêtres me révèlent des détails cruciaux bien que parfois contradictoires du passé. J'ai peur d'échouer à gérer ce savoir parfois lourd et de perdre les pédales .

Je vais révéler à une personne la totale vérité sur son passé et je vais demander à une autre personne si elle peut me prendre mes mémoires pour m'alléger de ce fardeau.

33. Destin : PAR AMOUR ★

Une personne me demande de commettre des crimes de plus en plus grave, et je lui obéis par amour.

Une autre personne qui m’est proche va gravement pâtir de cela.

Rituel 1 :**37. ( ) ACHARNEMENT THÉRAPEUTIQUE** ⚕ ★ Tu remarques une personne meurtrie, tu mets tout en œuvre pour la guérir mais ça échoue.

Rituel 2 :**48. ( ) LA MÉMOIRE OU LA MORT** ⚕ ★ Demande à quelqu’un de brûler un de ses souvenirs les plus précieux pour qu’il réchappe du froid ou de la maladie.

Rituel 3 :**103. (+) DÉSENVOÛTEMENT** Annonce à une personne qu’un de tes animaux ou un de tes proches est tombé malade et que le mauvais œil est sur toi, que ça va empirer si on ne fait rien. Demande-lui d’enquêter pour trouver qui t’a envoûté et combattre le désenvoûtement.

Rituel 4 :**218. (+) ENREGISTREMENT** ** ★** Fais une expédition en forêt, et enregistre ton périple avec un phonogramme ou un objet magique. L'expédition va tourner à la catastrophe, tu meurs ou tu perds la mémoire de ces événements. Quelqu'un va retrouver ton enregistrement.

Rituel 5 :**150. (+) ENVIE** Raconte à une personne ce que tu envies chez une autre personne.

Souvenir :

Une personne fit tout pour réparer un crime qui était irréparable.

Conte : Il y avait cette personne qui ne supportait plus les cris d’un bébé de la communauté. Elle n’en pouvait plus. Elle disait : « C’est comme un démon. Un démon qui me tape sur le nerfs. » Jusqu’au jour où elle voulut calmer ses cris qui la rendaient folle. Et elle sortit sa hache.

LES HUMANITAIRES ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d’autres recherchent l’argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Temps Fort à jouer au début : PANIQUE MORALE ⚕ ★ Au sein de l’assemblée, chacune confie les peurs qui l’animent en ce moment.

Technique de roleplay : Exploite un thème qui t’est cher même si ça te semble hors-sujet.

Mission de vie : Je suis EXPANTE 🏴

Je suis de nature corax (changeforme humain corbeau). Notre signe de reconnaissance secret est de faire un bec sur notre nez avec nos doigts.

Je pense que notre rôle est d'explorer voire de coloniser la forêt. Je pars souvent en éclairage puis je mène les troupes corax ou non-corax vers les nouveaux territoires que j'ai découverts.

Je vais promettre à une personne un nouveau lieu à conquérir et je vais découvrir la tanière secrète d'une autre personne.

53. Destin : DÉICIDES

Une déesse m'a demandé de tuer les autres dieux de la forêt et m'a promis le meilleur en récompense.

Le premier dieu que je dois tuer est une créature très importante pour une personne.

Le dernier dieu est une personne

de ma communauté.

Rituel 1 :**22. (   ) CRAQUAGE** Avec une deuxième personne, appuyez-vous sur l'autorité, la sagesse, l'amour ou la bienveillance d'une troisième personne, jusqu'à ce qu'elle craque et montre ses failles.

Rituel 2 :**56. (   ) RAGE** ⚕ ☆ Demande à une assistante de maintenir une personne enragée. Applique sur son front les cendres d'un mort ou la terre d'un tombeau. Au nom de la mémoire de ce défunt, extirpe la rage de la personne.

Rituel 3 :**68. (   ) SANS SE TOUCHER** ☆ Avec une autre personne, fermez les yeux et prenez une grande respiration. Puis dites-vous mutuellement comment vous voudriez vous toucher, insistez sur les cinq sens, mimez les gestes, mais ne touchez pas l'autre. Le rituel s'arrête quand l'envie de toucher est trop forte ou qu'on veut passer à autre chose.

Rituel 4 :**3. (+) LE JEU DE LA MULE** Chacun son tour dit un objet à emporter pour un voyage en forêt. La première qui dit un objet qui semble inutile à l'autre a perdu.

Rituel 5 :**6. (   ) TÂCHE MÉNAGÈRE** Demande à quelqu'un d'effectuer une toute petite tâche ménagère (comme recoudre un bouton) et montre ta reconnaissance de façon disproportionnée.

Souvenir :

Une personne était à la recherche d'un horla qui aurait pu servir d'objet d'étude, de remède, ou d'arme suprême.

Conte : Un jour, une personne chassait un cerf légendaire. Enfin, ils furent face à face, elle le tua mais ils tombèrent dans la rivière glacée. Elle eut juste le temps de lui ouvrir le ventre, et de s'y enfouir pour y trouver la chaleur et s'en servir de barque. L'animal dériva sur les rapides, longtemps, et ses amies eurent toutes les difficultés à retrouver sa trace. Le cerf lui avait sauvé la vie. Elle lui coupa la tête et les membres qu'elle offrit à la forêt. Nul ne sait si elle chassa encore après cette histoire.

LES MALADRES ⚕ ★

Nous sommes en proie à une terrible maladie incurable et contagieuse.

Face à une communauté, nous nous écartons pour la protéger.

Face à un individu, nous l'éloignons ou le contaminons.

Des maladres pensent qu'il faut accepter la maladie et la répandre, d'autres espèrent encore trouver un remède.

Temps Fort à jouer au début : MARIAGE ☆ Célébrons un mariage monogame ou polygame, ou plusieurs mariages.

Technique de roleplay : Les autres fouines ne sont pas là pour te juger. Alors lâche-toi. Aie confiance en toi, tes initiatives seront les bienvenues.